

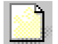


CATIA V5 R5
Iconos




SKETCHER

STANDARD

 New

Crea un documento nuevo

 Open

Abre un documento existente

 Save

Guarda el documento activo

 Print

Imprime el documento activo en la impresora predeterminada

 Cut

Corta la selección y la ubica en el portapapeles

 Copy

Copia la selección en el portapapeles

 Paste

Inserta el contenido del portapapeles en el punto seleccionado

 Undo

Invierte la última acción

 Redo

Rehace la última acción cancelada

 What' s this?

Proporciona ayuda para los iconos de la barra de herramientas

KNOWLEDGE ADVISOR

 Formula

Crea fórmulas y parámetros para incorporar requerimientos y restricciones de diseño

 Design Table

Permite crear una tabla de diseño



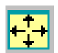


WORKBENCH

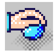
 Sketcher
Abre la ventana de bienvenida, donde estan las diferentes areas de trabajo

VIEW

 Sets the Fly mode
Activa el modo de Volar

 Fit all in
Hace el zoom adecuado para que toda la geometría ocupe toda la pantalla

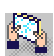
 Pan
Arrastra la geometría

 Rotate
Rota la vista

 Zoom In
Hace un zoom de aumento

 Zoom Out
Hace un zoom de disminución

 Normal View
Visualiza la parte con una vista normal a un plano

 Sets the Examine mode
Activa el modo Examinar

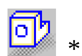
 Turn Head
Visualiza un objeto moviéndolo alrededor de una posición fija de visión

 Fly
Vuela a través del modelo

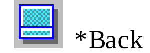
 Accelerate
Aumenta la velocidad de vuelo

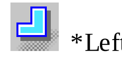
 Decelerate
Disminuye la velocidad de vuelo

QUICK VIEW

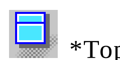

*Iso
Aplica la vista isométrica estándar


*Front
Aplica la vista frontal estándar


*Back
Aplica la vista trasera estándar


*Left
Aplica la vista izquierda estándar


*Right
Aplica la vista derecha estándar


*Top
Aplica la vista de planta superior estándar


*Bottom
Aplica la vista de planta inferior estándar

VIEW MODE


Wireframe (NHR)
Visualiza la geometría en el modo de alambres


Hidden Line Removal (HLR)
Visualiza la geometría en modo de alambres sin líneas ocultas


Dynamic Hidden Line Removal
Visualiza la geometría en modo de alambres sin líneas ocultas dinámicamente


Shading (SHD)
Visualiza la geometría en modo sombreado

Shading with Edges
Visualiza la geometría en modo sombreado con aristas

Applies customized view parameters
Selecciona los parámetros personalizados de la vista

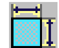
Applies customized view parameters
Aplica los parámetros personalizados a la vista

 Hide / Show
Envia elementos del espacio visible al oculto y viceversa

 Swap visible space
Cambia del espacio visible al oculto y viceversa

CONSTRAINT

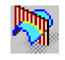
 Constraint Defined in Dialog Box
Crea restricciones geométricas o dimensionales definidas en una ventana de diálogo

 Constraints
Crea restricciones geométricas y dimensionales

 Auto Constraint
Crea restricciones geométricas y dimensionales automáticamente

 Animate Constraint
Anima restricciones dimensionales

CUT BY PLANE

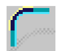
 Cut Part by Sketch Plane
Corta la parte por el plano del Sketcher

MEASURE

 Measure Between
Mide la distancia entre dos elementos

 Measure
Mide un elemento

OPERATIONS

 Corner
Crea una esquina redondeada

 Trim All Elements
Trima todos los elementos

Trim The First Element
Trima sólo el primer elemento

No Trim
No trima

Chamfer
Crea un chaflán

Trim All Elements
Trima todos los elementos

Trim The First Element
Trima sólo el primer elemento

No Trim
No trima

Trim
Trima uno o más elementos

Trim All Elements
Trima todos los elementos

Trim The First Element
Trima sólo el primer elemento

Close
Cierra el elemento seleccionado

Quick Trim
Borra el elemento seleccionado

Break
Rompe elementos

TRANSFORMATION

Symmetry
Crea elementos simétricos usando líneas y ejes

Translate
Desplaza elementos

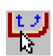
 Rotate
Rota elementos

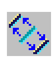
 Scale
Escala elementos

 Offset
Crea elementos paralelos

 No Propagation
No propaga el Offset

 Tangent Propagation
Propaga el Offset por continuidad en tangencia

 Point Propagation
Propaga el Offset por continuidad de punto

 Both Side Offset
Crea el Offset hacia los dos lados

3D GEOMETRY

 Project 3D Elements
Proyecta elementos 3D en el plano del Sketcher

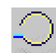
 Intersect 3D Elements
Intersecta elementos 3D com el plano del Sketcher

PROFILES

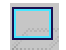
 Profile
Crea un perfil de líneas y arcos

 Line
Crea una línea

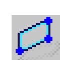
 Tangent Arc
Crea un arco tangente a la línea o arco creado previamente.

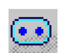
 Three point Arc
Crea un arco indicando o seleccionando tres puntos

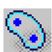
PREDEFINED PROFILE

 Rectangle
Crea un rectángulo usando dos puntos

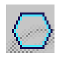
 Oriented Rectangle
Crea un rectángulo orientado usando tres puntos

 Parallelogram
Crea un paralelogramo usando tres puntos

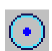
 Oblong Profile
Crea un perfil coliso

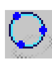
 Curved Oblong Profile
Crea un perfil coliso curvado

 Keyhole Profile
Crea un perfil de agujero de cerradura

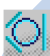
 Hexagon
Crea un hexágono

CIRCLE

 Circle
Crea un círculo usando dos puntos

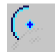
 Three Piont Circle
Crea un círculo usando tres puntos

 Circle Using Coordinates
Crea un círculo entrando las coordenadas del centro y el valor del radio

 Tri-Tangent Circle
Crea un círculo tangente a tres elementos

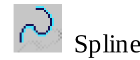
 Three Point Arc
Crea un arco a través de tres puntos

 Three Point Arc Starting With Limits
Crea un arco a través de tres puntos empezando por los extremos

 Arc
Crea un arco usando el centro y dos puntos del círculo





 Spline

Crea un spline indicando o seleccionando puntos

CONIC

 Ellipse

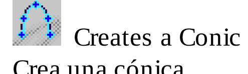
Crea una elipse usando tres puntos

Parabola by Focus

Crea una parábola usando un foco

Hyperbola by Focus

Crea una hipérbola usando un foco

 Creates a Conic

Crea una cónica

First Tangent

Define tangencia al primer punto extremo

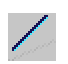
Second Tangent

Define tangencia al segundo punto extremo

Two Tangents

Define tangencia a los puntos extremos

LINE

 Line

Crea una línea usando dos puntos

Create a symmetric line

Crea una línea simétrica respecto a un punto

Bi-Tangent Line

Crea una línea bitangente seleccionando dos elementos

Axis

Crea un eje usando dos puntos

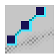
POINT

Point by Clicking

Crea un punto

Point by Coordenates

Crea un punto entrando coordenadas cartesianas o polares

 Equidistant Points
Crea puntos equidistantes sobre un soporte

SKETCHER

SELECT

 Select
Selecciona un objeto

 Selection Trap
Selecciona los objetos del interior de una trama

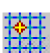
 Intersecting Trap
Selecciona los objetos del interior e intersección de una trama

 Polygonal Trap
Selecciona los objetos del interior de una trama poligonal

 Paint Stroke Selection
Selecciona los objetos que intersecta una línea trazada

 Exit
Salir del modo Sketcher

TOOLS

 Snap to point
Activa o desactiva la rejilla de puntos

 Construction/Standard Element
Convierte elementos del Sketcher de ' construcción' a ' estándar'

 Geometrical Constrains
Crea las restricciones detectadas e internas mientras se crean elementos del Sketcher

 Dimensional Constraints
Crea restricciones tecleadas mientras se crean elementos del Sketcher





PART DESIGN



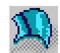


WORKBENCH

 Part Design
Abre la ventana de bienvenida, donde estan las diferentes areas de trabajo

ANALYSIS

 Draft Analysis
Analiza el angulo de desmoldeo del sólido o superficie seleccionado

 Curvature Analysis
Analiza la curvatura Gaussiana del sólido o superficie seleccionado

APPLY MATERIAL

 Apply Material
Aplica un material a una part

BOOLEAN OPERATIONS

 Assemble
Ensambla el sólido seleccionado a otro sólido

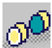
BOOLEAN CONTAINER

 Add
Suma el sólido seleccionado a otro sólido

 Remove
Resta el sólido seleccionado de otro sólido

 Intersect
Intersecta el sólido seleccionado con otro sólido

 Union Trim
Suma el sólido seleccionado con otro sólido recortando las partes no deseadas

 Remove Lump
Elimina Material

CONSTRAINTS

Constraint Defined in Dialog Box
Crea restricciones geométricas o dimensionales definidas en una ventana de diálogo

Constraint
Crea restricciones geométricas y dimensionales

DRESS-UP FEATURES

FILLETS

 Edge Fillet
Hace un redondeo de una o más aristas

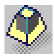
 Variable Radius Fillet
Hace un redondeo de una o más aristas con radio variable

 Face-Face Fillet
Hace un redondeo entre dos caras

 Tritangent Fillet
Hace un redondeo entre tres caras eliminando material de una de ellas

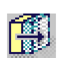
 Chamfer
Hace un chaflán en una o más aristas

DRAFTS

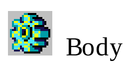
 Draft Angle
Hace un desmoldeo en una o más caras

 Draft Reflect Line
Hace un desmoldeo tangente a un redondeo.

 Shell
Hace un vaciado interior de un sólido

 Thickness
Añade grosor a una o más caras

INSERT

 Body
Inserta un nuevo body en la part

MEASURE

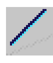
Measure Between
Mide la distancia entre dos elementos

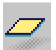
 Measure
Mide un elemento

 Measure Inertia
Mide propiedades de Inercia asiciadas al volumen seleccionado

REFERENCE ELEMENTS (EXTENDED)

 Point
Crea uno a más puntos

 Line
Crea una línea

 Plane
Crea un plano

REFERENCE ELEMENTS (COMPACT)

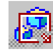
IGUAL QUE EL EXTENDED PERO COMPACTADO

SELECT

SELECT

 Select
Selecciona un objeto

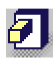
 Selection Trap
Selecciona los objetos del interior de una trama

 Intersecting Trap
Selecciona los objetos del interior e intersección de una trama

 Polygonal Trap
Selecciona los objetos del interior de una trama poligonal

 Paint Stroke Selection
Selecciona los objetos que intersecta una línea trazada

SKETCH-BASED FEATURES

 Pad
Crea una extrusión de un perfil cerrado

 Drafted Filleted Pad
Crea una extrusión con redondeos (fillet) y desmoldeo (draft)

 Pocket
Crea una extrusión de eliminación de material, de un perfil cerrado

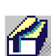
 Drafted filleted Pocket
Crea una extrusión de eliminación de material con redondeos (fillet) y desmoldeo (draft)

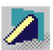
 Shaft
Crea una revolución a partir de un perfil y un eje

 Groove
Crea una revolución de eliminación de material, a partir de un perfil y un eje

 Hole
Crea diferentes tipos de agujeros

 Rib
Crea un sólido haciendo correr un perfil a lo largo de una curva

 Slot
Crea un sólido de eliminación de material, haciendo correr un perfil a lo largo de una curva

 Stiffener
Crea un refuerzo entre dos caras.

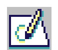
 Loft
Crea un sólido entre dos o más curvas cerradas.

 Removed Loft
Crea un sólido de eliminación de material, entre dos o más curvas cerradas.

SKETCH-BASED FEATURES (COMPACT)

IGUAL QUE EL EXTENDED PERO LOS DE ELIMINACIÓN DE MATERIAL ESTAN COMPACTADOS CON LOS DE CREAR SÓLIDOS

SKETCHER

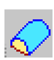
 Sketcher
Permite acceder al Sketcher para dibujar un perfil

SURFACE BASED FEATURES

SURFACE CONTAINER

 Split
Parte un sólido usando un plano, una cara o una superficie

 Thick Surface
Da grosor a una superficie creando un sólido

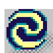
 Close Surface
Cierra superficies convirtiéndolas en sólidos

 Sew Surface
Cose una superficie a un sólido

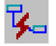
SURFACE-BASED FEATURES (EXTENDED)

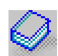
IGUAL QUE EL SURFACE CONTAINER DEL COMPACT

TOOLS

 Update all
Actualiza el modelo

 Axis System
Crea un sistema de ejes

 Create Datum
Crea elementos Isolados.

 Open Catalog
Abre un documento de catálogo

TRANSFORMATION FEATURES

TRANSFORMATION CONTAINER

Translation
Hace una translación de un sólido

Rotation
Hace una rotación de un sólido

Symmetry
Hace una simetría de un sólido

Mirror
Crea la imagen simétrica de un sólido respecto una cara o un plano

PATTERN

Rectangular Pattern
Crea una rejilla rectangular para repetir un sólido

Circular Pattern
Crea una rejilla circular para repetir un sólido

User Pattern
Crea una rejilla definida por el usuario para repetir un sólido

Scaling
Escala un sólido usando un punto, una cara o un plano





GENERATIVE SHAPE DESIGN



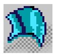

WORKBENCH

 Generative Shape Design
Abre la ventana de bienvenida, donde estan las diferentes areas de trabajo

ANALYSIS

 Connect Checker
Analiza las conexiones de una superficie

 Draft Analysis
Analiza el desmoldeo de la superficie seleccionada

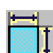
 Mapping Analysis
Analiza la curvatura Gaussiana en la superficie seleccionada

APPLY MATERIAL

 Apply Material
Aplica un material a una part

CONSTRAINTS

 Constraint Defined in Dialog Box
Crea restricciones geométricas o dimensionales definidas en una ventana de diálogo

 Constraint
Crea restricciones geométricas y dimensionales

MEASURE

 Measure Between
Mide la distancia entre dos elementos

 Measure
Mide un elemento

 Measure Inertia
Mide propiedades de Inercia asiciadas al volumen seleccionado

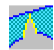



OPERATIONS

JOIN-HEALING

 Join

Une curvas o superficies

 Healing

Cura superficies

SPLIT-TRIM

 Split

Corta y relimita un elemento usando un elemento que lo corta

 Trim

Corta y ensambla dos elementos

FILLETS

 Shape Fillet

Crea un fillet entre dos superficies

 Edge Fillet

Crea un fillet en una arista de una superficie

 Variable Radius Fillet

Crea un fillet de radio variable

 Face-Face Fillet

Crea un fillet entre dos caras

 Tritangent Fillet

Crea un fillet borrando la cara que se especifica

TRANSFORMATIONS

 Translate

Traslada un elemento en una dirección

 Rotate

Rota un elemento por un eje

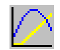
 Symmetry

Transforma un elemento por simetría

Scaling
Transforma un elemento por escalado


Affinity
Transforma un elemento por afinidad

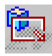

Extrapolate
Crea una superficie o una curva por extrapolación


Law
Crea una ley

SELECT

SELECT


Select
Selecciona un objeto


Selection Trap
Selecciona los objetos del interior de una trama


Intersecting Trap
Selecciona los objetos del interior e intersección de una trama


Polygonal Trap
Selecciona los objetos del interior de una trama poligonal


Paint Stroke Selection
Selecciona los objetos que intersecta una línea trazada


Sketcher
Permite acceder al Sketcher para dibujar un perfil

SURFACES

EXTRUDE-REVOLVE


Extrude
Crea una superficie por extrusión


Revolve
Crea una superficie revolucionando un perfil por un eje

 Offset
Crea una superficie a un offset de una superficie de referencia

 Sweep
Crea una superficie haciendo correr un perfil a lo largo de una curva guia

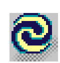
 Fill
Crea una superficie dentro de unos límites cerrados

 Loft
Crea una superficie entre dos o más curvas cerradas.

 Blend
Crea una superficie entre dos superficies

 Extract
Extrae una cara o una arista de una superficie

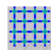
TOOLS

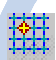
 Update all
Actualiza el modelo

 Axis System
Crea un sistema de ejes

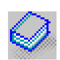
 Show Historical Graph
Visualiza el grafico histórico del elemento seleccionado

GRID

 Work on Support
Permite trabajar en un plano de soporte

 Snap Grid
Activa o desactiva la rejilla de puntos

 Create Datum
Crea elementos Isolados.

 Open Catalog
Abre un documento de catálogo

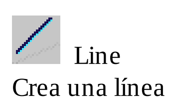
WIREFRAME

POINTS


Point
Crea uno a más puntos

Points Creation Repetition
Repite varias veces la creación de puntos

Extremum
Crea el punto extremo de un elemento


Line
Crea una línea


Plane
Crea un plano

PROJECT-COMBINE

Projection
Proyecta un punto o una curva sobre un elemento de soporte


Combine
Combina dos curvas a lo largo de dos direcciones

Reflect Lines
Crea una

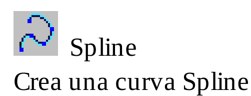
Intersection
Crea la intersección entre dos elementos geométricos

CIRCLE-CONIC

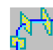
Circle
Crea un círculo o un arco circular

Conic
Crea una cónica

CURVES


Spline
Crea una curva Spline

 Helix
Crea una hélice

 Spine
Crea una espina

CORNER-CONNECT

 Corner
Crea un corner entre dos curvas

 Connect curves
Crea una curva de conexión entre dos curvas

 Parallel Curve
Crea una curva que es un offset de una curva de referencia

 Boundary
Crea la curva línite de una superficie





ASSEMBLY

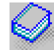
WORKBENCH

 Assembly Design
Abre la ventana de bienvenida, donde estan las diferentes areas de trabajo

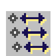
APPLY MATERIAL

 Apply Material
Aplica un material a una part

CATALOG BROWSER

 Catalog Browser
Importa un componente de un catálogo

CONSTRAINT CREATION

 Default Mode
Crea restricciones independientes, en modo repetición

 Chain Mode
Crea restricciones en serie, en modo repetición

 Stack Mode
Crea restricciones en paralelo, en modo repetición

CONSTRAINTS

 Coincidence Constraint
Crea una restricción de coincidencia

 Contact Constraint
Crea una restricción de contacto

 Offset Constraint
Crea una restricción de separación

 Angle Constraint
Crea una restricción de angulo, paralelismo o perpendicularidad

 Fix Component
Fija la posición de un componente

 Fix Together
Fija dos componentes juntos

 Quick Constraint
Crea automáticamente una restricción entre los componentes seleccionados

 Activate/Deactivate Constraints
Activa o desactiva restricciones

 Change Constraint
Cambia el tipo de restricción

 Reuse Pattern
Reutiliza un patern para instancias de un componente

MEASURE

 Measure Between
Mide la distancia entre dos elementos

 Measure
Mide un elemento

 Measure Inertia
Mide propiedades de Inercia asiciadas al volumen seleccionado

MOVE

 Manipulation
Mueve un componente mediante una translación o rotación libre

SNAP

 Snap
Mueve un componente libremente

Smart Move
Mueve y alinea un componente

 Explode
Edita un grupo de objetos que se quiere explotar

PRODUCT STRUCTURE TOOLS

New Component
Inserta un componente nuevo

New Product
Inserta un producto nuevo

New Part
Inserta una part nueva

Insert Component
Inserta un componente existente

Replace Component
Reemplaza el componente seleccionado

Graph Tree Reordering
Cambia el orden, en el árbol, de los elementos del product seleccionado

Generate Numbering
Genera un número en todos los componentes de la representación

ProductInit
Gestiona el cargado y descargado de los componentes

Manage Representation
Maneja las representaciones del componente seleccionado

MULTI INSTANTATION

Fast Multi Instantiation
Crea múltiples repeticiones de un elemento

Define Multi Instantiation
Define y crea múltiples repeticiones de un elemento





SELECT

SELECT

Select
Selecciona un objeto

Selection Trap
Selecciona los objetos del interior de una trama

Intersecting Trap
Selecciona los objetos del interior e intersección de una trama


Polygonal Trap
Selecciona los objetos del interior de una trama poligonal


Paint Stroke Selection
Selecciona los objetos que intersecta una línea trazada

TOOLS

Update
Actualiza las restricciones

WELD PLANNER

Weld Planner
Crea un símbolo de soldadura





DRAFTING

WORKBENCH

 Drafting

Abre la ventana de bienvenida, donde estan las diferentes areas de trabajo

ANALYZE

Show Geometry in All Viewpoints

Muestra geometría 2D en todas las vistas y en un visualizador 3D

Dimensions Analysis

Analiza la posición de las cotas

ANNOTATIONS

TEXT

Text

Crea un texto

Text with leader

Crea un texto con leader

Text Replicate

Replica un texto linkado a un atributo

Balloon

Crea un Balloon

Datum Target

Crea un Datum Target

SYMBOLS

Roughness Symbol

Crea un símbolo de rugosidad

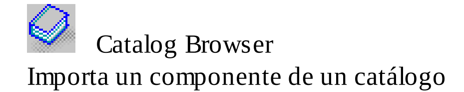
Welding Symbol

Crea un símbolo de soldadura

Weld

Crea una soldadura

CATALOG BROWSER



Catalog Browser
Importa un componente de un catálogo

DIMENSION PROPERTIES

DIMENSION LINE

Dimension Line
Situa la representación de línea de cota

Dimension Line
Situa la representación de línea de cota

Dimension Line
Situa la representación de línea de cota

TOL_NUM2 Tolerance Description
Define la tolerancia de la cota

+-0 Tolerance
Define el valor de tolerancia de la cota

NUM.DIMM Numerical Display Description
Define el formato del valor de la cota

0,01 Precision
Define la precisión del valor de la cota

DIMENSIONING

DIMENSIONS

Dimensions
Crea cotas

Projected Dimension
La orientación de la línea de la cota depende de la posición del mouse

Force Dimension on element
Fuerza que la línea de la cota sea paralela al elemento dimensionado

Force horitzontal dimension
Fuerza que la línea de la cota sea horizontal

Force vertical dimension
Fuerza que la línea de la cota sea vertical

True length dimension
Crea una cota en verdadera longitud

Cumulated Dimensions
Crea cotas acumulativas

Stacked Dimensions
Crea cotas en paralelo

Chamfer Dimensions
Crea dimensiones de chaflanes

Coordinate Dimensions
Crea cotas de coordenadas

TOLERANCING

Datum Feature
Crea un Datum Feature

Geometrical Tolerance
Crea una tolerancia geométrica

DRAWING

SHEETS

New Sheet
Crea una Sheet nueva

New Detail Sheet
Crea una nueva Sheet de detalle

New View
Crea una nueva vista

Instantiate Detail
Crea una instancia de detalle

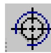
DRESS-UP

AXIS AND THREADS

Center Line
Crea una línea de centro

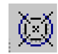
Center Line with Reference
Crea una línea de centro con una referencia


Thread
Crea una línea de rosca


Tap
Crea la rosca externa

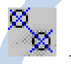

Thread
Crea la rosca interna


Thread
Crea una línea de rosca con una referencia


Reference Tap
Crea la rosca externa


Reference Thread
Crea la rosca interna


Axis Line
Crea una línea de eje


Axis Line and Center Line
Crea líneas de eje y de centros


Area Fill
Crea un relleno en un área cerrada

GENERATION





GENERATING DIMENSIONS

Generating dimensions
Genera todas las cotas desde el 3D

Generating dimensions Step by Step
Genera todas las cotas desde el 3D, paso a paso

GEOMETRY CREATION

POINTS

Point by Clicking
Crea un punto

Point by Coordenates
Crea un punto entrando coordenadas cartesianas o polares

Equidistant Points
Crea puntos equidistantes sobre un soporte

LINE

Line
Crea una línea usando dos puntos

Create a symmetric line
Crea una línea simétrica respecto a un punto

Bi-Tangent Line
Crea una línea bitangente seleccionando dos elementos

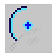
CIRCLES AND ELLIPSE

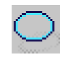
Circle
Crea un círculo usando dos puntos

Three Piont Circle
Crea un círculo usando tres puntos

Circle Using Coordinates
Crea un círculo entrando las coordenadas del centro y el valor del radio

Tri-Tangent Circle
Crea un círculo tangente a tres elementos

 Three Point Arc
Crea un arco a través de tres puntos

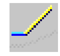
 Three Point Arc Starting With Limits
Crea un arco a través de tres puntos empezando por los extremos

 Arc
Crea un arco usando el centro y dos puntos del círculo

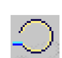
Ellipse
Crea una elipse usando tres puntos

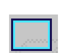
PROFILES

Profile
Crea un perfil de líneas y arcos

 Line
Crea una línea

 Tangent Arc
Crea un arco tangente a la línea o arco creado previamente.

 Three point Arc
Crea un arco indicando o seleccionando tres puntos

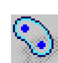
 Rectangle
Crea un rectángulo usando dos puntos

 Oriented Rectangle
Crea un rectángulo orientado usando tres puntos

 Parallelogram
Crea un paralelogramo usando tres puntos

 Hexagon
Crea un hexágono

 Oblong Profile
Crea un perfil coliso

 Curved Oblong Profile
Crea un perfil coliso curvado

 Keyhole Profile
Crea un perfil de agujero de cerradura

CURVES

 Spline

Crea un spline indicando o seleccionando puntos

Parabola by Focus

Crea una parábola usando un foco

Hyperbola by Focus

Crea una hipérbola usando un foco

Creates a Conic

Crea una cónica

First Tangent

Define tangencia al primer punto extremo

Second Tangent

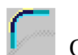
Define tangencia al segundo punto extremo

Two Tangents

Define tangencia a los puntos extremos

GEOMETRY MODIFICATION

RELIMITATIONS

 Corner

Crea una esquina redondeada

Trim All Elements

Trima todos los elementos

Trim The First Element

Trima sólo el primer elemento

No Trim

No trima

Chamfer

Crea un chaflán

Trim All Elements

Trima todos los elementos

Trim The First Element
Trima sólo el primer elemento


No Trim
No trima

Trim
Trima uno o más elementos

Trim All Elements
Trima todos los elementos

Trim The First Element
Trima sólo el primer elemento

Close
Cierra el elemento seleccionado

Quick Trim
Borra el elemento seleccionado

Break
Rompe elementos

TRANSFORMATION

Symmetry
Crea elementos simétricos usando líneas y ejes

Translate
Desplaza elementos

Rotate
Rota elementos

Scale
Escala elementos

Offset
Crea elementos paralelos

No Propagation
No propaga el Offset

Tangent Propagation
Propaga el Offset por continuidad en tangencia

Point Propagation
Propaga el Offset por continuidad de punto

Both Side Offset
Crea el Offset hacia los dos lados

CONSTRAINS

Constrains Defined in Dialog Box
Crea restricciones geométricas o dimensionales definidas en una ventana de diálogo

Contact Constraint
Crea restricciones de contacto

GRAPHIC PROPERTIES



Define el color, grosor y tipo de línea de un elemento

Copy Object Format
Copia el formato de un objeto en los objetos seleccionados

Pattern
Cambia el pattern aplicado a un área cerrada

MEASURE

Measure Between
Mide la distancia entre dos elementos

Measure
Mide un elemento

MULTI VIEW (2.5 D)

Multiple View Projection
Crea geometría proyectada en la vista actual, usando otras dos vistas

View Plane Definition
Modifica la definicion 3D del plano de la vista

POSITION AND ORIENTATION



Define la posición horizontal y vertical, y la orientación de un elemento

POSITIONING

Element Positioning
Alinea, espacia, o mueve textos o vistas

Line-Up
Alinea cotas entre si o en relación a la geometría

Dimension Positioning
Repone las cotas

SELECT

SELECT

Select
Selecciona un objeto

Selection Trap
Selecciona los objetos del interior de una trama

Intersecting Trap
Selecciona los objetos del interior e intersección de una trama

Polygonal Trap
Selecciona los objetos del interior de una trama poligonal

Paint Stroke Selection
Selecciona los objetos que intersecta una línea trazada

Free Rotation
Permite rotar textos

STYLE

Use Default
Usa los valores por defecto para crear nuevos objetos




TEXT PROPERTIES

Monospac821 BT Font Name
Define el tipo de fuente de un bloque o un texto

3,5 mm Font Size
Define el tamaño de fuente de un bloque o un texto

Bold
Aplica atributo de negrita a un bloque o un texto

Italic
Aplica atributo de cursiva a un bloque o un texto

Underline
Subraya un bloque o un texto

Strike Thru
Aplica atributo de tachado a un bloque o un texto

Overline
Sobreraya un bloque o un texto

Superscript
Aplica atributo de superíndice a un bloque o un texto

Subscript
Aplica atributo de subíndice a un bloque o un texto

Left Justification
Alinea un bloque o un texto a la izquierda

Center Justification
Alinea un bloque o un texto al centro

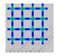
Right Justification
Alinea un bloque o un texto a la derecha

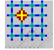
Anchor Point
Define el punto de inserción de un bloque o un texto

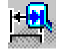
Frame
Define el frame alrededor de un bloque o un texto

 Insert Symbol
Inserta un símbolo si el objeto editado lo permite

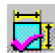
TOOLS

 Sketcher Grid
Hace aparecer o desaparecer la rejilla

 Snap to point
Activa o desactiva la rejilla

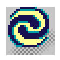
 Analysis Display Mode
Muestra los diferentes tipos de cotas en diferentes colores

 Show Constrains
Muestra restricciones 2D en la vista activa

 Create Detected Constraints
Crea restricciones 2D detectadas en la vista activa

 Filter Generated Elements
Aplica un filtro visual en los elementos generados

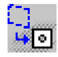
UPDATE

 Update
Actualiza las vistas de la Sheet actual

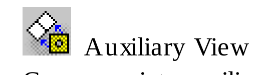
VIEWS

PROJECTIONS

 Front View
Crea una vista frontal

 View from 3D
Extrae una vista definida en 3D

 Projection view
Crea una vista proyectada


Auxiliary View
Crea una vista auxiliar

Isometric View
Crea una vista isométrica

SECTIONS

Offset Section View
Crea una vista de una sección

Aligned Section View
Crea una vista de una sección alineada

Offset Section Cut
Crea una vista de corte

Aligned Section Cut
Crea una vista de corte

DETAILS

Detail View
Crea una vista de detalle con forma circular

Detail View Profile
Crea una vista de detalle con forma de un perfil determinado

Quick Detail View
Crea una vista rápida de detalle con forma circular

Quick Detail View Profile
Crea una vista de detalle con forma de un perfil determinado

CLIPPINGS

Clipping View
Crea un clipping con forma circular

Clipping View Profile
Crea un clipping con forma de un perfil determinado

BREAK VIEW

Broken View
Rompe la vista y borra una parte de la geometría

Breakout View
Borra material del 3D para mostrar partes internas

WIZARD

View Creation Wizard
Define un ayudante de creación de vistas

Front, Top and Left
Crea una configuración de vistas: Frontal, Superior e Izquierda

Front, Bottom and Right
Crea una configuración de vistas: Frontal, Inferior y Derecha

 All Views
Crea todas las vistas